

TEKNIK PENULISAN ILMIAH Sebagai DASAR PENYUSUNAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo hadji di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

PERIODE I 2011/2012

Hastuti Saptorini
Pengampu MK TPKI

KOMPETENSI

Kompetensi dasar:

Mahasiswa dapat menulis skripsi/Tugas Akhir dengan kaidah yang benar, runtut, dan komunikatif.



PERIODE I 2011/2012

TPKI untuk TUGAS AKHIR

MASALAH/ ISU

MASALAH/ISU MENULIS?:

- ◆ Tidak tahu mulai dari mana?
- ◆ Cara/tekniknya sudah lupa?
- ◆ Yang ditulis apa?
- ◆ Sumbernya dari mana?

AKAR/PENYEBABNYA?

- ◆ Kurang membaca

AKIBATNYA?

- ◆ Asal menulis
- ◆ Copy/paste >>>>> **PLAGIASI !!!**



PROBLEM MENULIS



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo hada di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

PROBLEM MENULIS ?:

- ◆ Memilih Topik?
- ◆ Latar Belakang?
- ◆ Merumuskan Permasalahan?
- ◆ Menetapkan/memilih Metode Perancangan ?
- ◆ Mengkompilasi Data?
- ◆ Menganalisis?
- ◆ Menyusun Konsep?
- ◆ Menyusun Laporan Perancangan?

PROBLEM MENULIS

A. PROBLEM SUBSTANSIAL :

- ◆ Memilih Topik?
- ◆ Mendiskripsikan Latar Belakang?
- ◆ Merumuskan Permasalahan?
- ◆ Menetapkan/memilih Metode Perancangan ?
- ◆ DII?

B. PROBLEM TEKNIKAL :

- ◆ Mengungkapkan Topik/LB/Permasalahan/
Tujuan/Sasaran
- ◆ Membangun Paragraf ?
- ◆ Cara menyunting?
- ◆ Menyusun Daftar Pustaka



TOPIK

Ada 3 unsur kata kunci yang menunjukkan:

- ◆ Fungsi/bagian bangunan
- ◆ Parameter permasalahan
- ◆ Lokasi

Contoh:

1. SEKOLAH SEPAKBOLA di YOGYAKARTA.
Pembinaan Taktik, Mental, dan Fisik sebagai Dasar Perancangan Asrama
2. Taktik, Mental dan Fisik sebagai dasar perancangan Asrama Sekolah Sepakbola di Yogyakarta
3. Detachable Housing in Yogyakarta



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo hada di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

LATAR BELAKANG

Ada **2 argumen/alasan** yang menunjukkan:

- ◆ **Argumentasi Realistik:** berdasarkan informasi yang fenomenal/menggejala
- ◆ **Argumentasi Rasionalistik:** menunjukkan bahwa fenomena yang terjadi menimbulkan problematika tertentu



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo hada di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

LANGKAH MENYUSUN LATAR BELAKANG

- a. Buatlah **Diagram Alur Pikir** untuk membantu menyusun *outline* tulisan
- b. Buatlah **Outline tulisan** yang akan dijadikan dasar penulisan Paragraf. Satu butir dalam *outline* bisa dijadikan lebih dari satu paragraf
- c. Buatlah **paragraf** demi paragraf secara berkesinambungan
- d. Isi argumentasi baik realita/data/informasi maupun logika/rasionalitas harus bersifat **analitik dan interpretatif**.



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo hada di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

Perkembangan pada usia anak diharapkan tumbuh optimal dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Optimasi pertumbuhannya dapat dibangun melalui kegiatan bermain agar memiliki pengalaman belajar yang luas, karena menurut Hurlock (1995a:322) bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi, sosial, dan fisik anak. Bermain juga membangun kemampuan anak dalam berkomunikasi, belajar bermasyarakat, membangun kepribadian, dan yang penting adalah menstimulasi kreativitas.

Kreativitas adalah tindakan/proses yang menghasilkan gagasan/benda dalam bentuk rangkaian baru. Kreativitas bagi anak, merupakan modal karakter yang dapat diterapkan sampai masa dewasa. Lingkungan perlu mendukung munculnya kreativitas dalam bermain sebagai proses belajar.

Proses bermain anak cenderung berkelompok sesuai dengan jenis kelamin. Bersepeda, memanjat pohon, menggali tanah, umumnya dilakukan kelompok anak laki-laki. Bermain bunga, daun, boneka dilakukan kelompok anak perempuan.

PERUMUSAN PERMASALAHAN

Ada 3 indikasi:

- ◆ **Kalimat tanya/negatif**
- ◆ **Koneksi dengan judul**
- ◆ **Ringkas/mudah ditangkap**

Contoh:

Bagaimana rancangan asrama sekolah sepakbola yang berdasarkan pembinaan taktik, mental, dan fisik di Yogyakarta?



PERUMUSAN TUJUAN/ SASARAN

Ada 3 indikasi:

- ◆ Kalimat aktif
- ◆ Koneksi dengan permasalahan
- ◆ Tingkat capaian

Contoh **Tujuan**:

Merancang asrama sekolah sepakbola yang berdasarkan pembinaan taktik, mental, dan fisik di Yogyakarta.

Contoh **Sasaran**:

Menyusun konsep asrama sekolah sepakbola yang berdasarkan pembinaan taktik, mental, dan fisik di Yogyakarta?



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo hada di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

METODE PERANCANGAN

Ada 3 metode yang harus dituliskan:

- ◆ Metode pengumpulan data
- ◆ Metode analisis
- ◆ Metode pengujian rancangan

Metode pengumpulan data:

a. Data Primer:

- Interview
- Pemotretan
- Pengukuran
- Penghitungan
- Observasi/pengamatan



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo huda di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data:

b. Data Sekunder: data yang diambil dari referens yang telah ada.

- **Teksbook**
- **Biro Pusat Statistik (BPS)**
- **Karya Tugas Akhir yang Telah Ada**
- **Internet**
- **dsb**



Metode Analisis

Metode analisis :

Metode analisis ditentukan berdasarkan macam data.

Data kuantitatif:

- Distribusi frekuensi relatif (%)
- Perbandingan
- dsb

Data kualitatif;

- Diskriptif analitis
- Pemetaan perilaku
- dsb



Metode Pengujian Rancangan

Metode pengujian rancangan:

Cara pengujian terhadap hasil pra rancangan yang telah dibuat. Cara yang dipilih disesuaikan dengan kasus penekanan rancangan yang akan diuji.

Uji laboratoris: uji rancangan yang dilakukan di laboratorium dengan menggunakan alat tertentu

Uji persepsi: uji rancangan yang dilakukan di depan komunitas tertentu untuk memberikan persepsi terhadap hasil rancangan.

Hasil uji rancangan ini selanjutnya digunakan sebagai input design development



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo bada di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

Membangun PARAGRAF

Paragraf atau Alinea

serangkaian kalimat yang membahas satu gagasan pokok

Gagasan pokok dituangkan ke dalam suatu kalimat yang disebut dengan **kalimat utama**, sedangkan kalimat yang menjelaskan kalimat utama disebut **kalimat rincian/penjelas**.



KOMPAS, Minggu 17 Oktober 2004
Warisan Dunia — Omo hada di Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, termasuk salah satu warisan dunia yang terancam punah.

PARAGRAF yang BAIK

Paragraf yang baik, paling tidak memperhatikan 2 hal:

1. Perbedaan gagasan pokok dan kalimat rincian
2. Kesetalian antar paragraf

Contoh:

perhatikan isi masing-masing paragraf dan carilah gagasan pokok, kalimat rinciannya, dan kesetaliannya



Perkembangan pada usia anak diharapkan tumbuh optimal dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Optimasi pertumbuhannya dapat dibangun melalui kegiatan bermain agar memiliki pengalaman belajar yang luas, karena menurut Hurlock (1995a:322) bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi, sosial, dan fisik anak. Bermain juga membangun kemampuan anak dalam berkomunikasi, belajar bermasyarakat, membangun kepribadian, dan yang penting adalah menstimulasi kreativitas.

Kreativitas adalah tindakan/proses yang menghasilkan gagasan/benda dalam bentuk produk/rangkaian baru. Kreativitas bagi anak, merupakan modal karakter yang dapat diterapkan sampai masa dewasa. Lingkungan perlu mendukung munculnya kreativitas dalam bermain sebagai proses belajar.

Proses bermain anak cenderung berkelompok sesuai dengan jenis kelamin. Bersepeda, memanjat pohon, menggali tanah, umumnya dilakukan kelompok anak laki-laki. Bermain bunga, daun, boneka dilakukan kelompok anak perempuan.

Perhatikan KESETALIAnnya

Perkembangan pada usia anak diharapkan tumbuh optimal dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Optimasi pertumbuhannya dapat dibangun melalui kegiatan bermain agar memiliki pengalaman belajar yang luas, karena menurut Hurlock (1995a:322) bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi, sosial, dan fisik anak. Bermain juga membangun kemampuan anak dalam berkomunikasi, belajar bermasyarakat, membangun kepribadian, dan yang penting adalah menstimulasi kreativitas.

Kreativitas adalah tindakan/proses yang menghasilkan gagasan/benda dalam bentuk produk/rangkaian baru. Kreativitas bagi anak, merupakan modal karakter yang dapat diterapkan sampai masa dewasa. Lingkungan perlu mendukung munculnya kreativitas dalam bermain sebagai proses belajar.

Proses bermain anak cenderung berkelompok sesuai dengan jenis kelamin. Bersepeda, memanjat pohon, menggali tanah, umumnya dilakukan kelompok anak laki-laki. Bermain bunga, daun, boneka dilakukan kelompok anak perempuan.